A Folha em Branco: Sketchbook

Oi pessoa! Vamos estudar mais uma aula da Faculdade Descomplica?

Hoje vamos aprender processos criativos usando o papel em branco, vamos nos aprofundar sobre a importância e o uso dos sketchbooks. Para isso vamos cumprir o seguinte percurso:

1. **A folha de papel em branco:** iremos entender a razão que uma folha em branco pode ser tão desesperadora para quem precisa desenvolver um projeto, além de entender o que é Sketchbook e ver exemplos;
2. **O poder do lápis:** vamos entender como o lápis pode contribuir para a sua criatividade e ilustração;
3. **Ideias e processos:** explicará como desenvolver processos criativos e ideias inovadoras;
4. **Reunindo inspiração:** veremos a importância de experimentar técnicas, materiais e experiências para adquirir repertório cultural e criativo.

1. A folha de papel em branco

Não sei se já aconteceu com você, mas parece que quando temos que fazer uma avaliação e/ou um projeto, as ideias se esvaem de nossos cérebros. Nesse momento a única frase que vem em nossas mentes é: Deu branco...

É uma sensação horrível quando não temos ideia do que fazer diante de um papel, tela ou parede em branco. Isso é bem comum no iníci

da carreira de um ilustrador. É logico que a prática e o repertório podem te levar a perfeição.

Uma forma de treinar e desenvolver um repertório é o uso do sketchbook. Afinal, a única forma de concretizar a sua ideia é levando o lápis ao papel, ou o mouse ao monitor.

Um sketchbook na verdade é um caderno de esboços que pode contribuir para gerar ideias para os seus projetos de ilustração.

Um relacionamento muito especial pode se desenvolver entre o artista/ilustrador e seus cadernos de esboços – um lugar em que a comunicação é mais pessoal, onde o único público é o próprio artista, e em que a pura experimentação com conceitos e ideias pode começar. (ZEEGEN, 2009, p. 19)

Estes cadernos servem para rascunhar todo e qualquer tipo de coisa: desde ideias que vem a sua mente durante o café a exemplos de um logo para cliente.

Tão importante quanto a técnica, tecnologia e habilidades é a capacidade de criar imagens com base em um pensamento criativo, sólido e soluções visuais baseadas em ideias coerentes.

Diversos artistas utilizaram sketchbooks para dar vasão às suas ideias. Entre os cadernos de ideias mais conhecidos estão o do Leonardo Da Vinci (figura 1)

Leonardo da Vinci foi um polímata nascido na atual Itália, uma das figuras mais importantes do Alto Renascimento, que se destacou como cientista, matemático, engenheiro, inventor, anatomista, pintor, escultor, arquiteto, botânico, poeta e músico (WIKIPÉDIA).

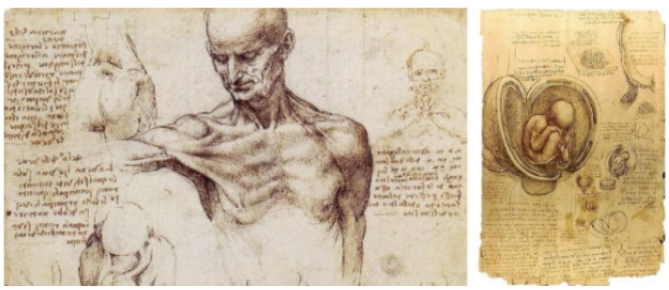

Figura 1 – Páginas do sketchbook de Leonardo Da Vinci.

2. O poder do lápis

O lápis e as atividades de pintura no sentido mais amplo determinam a prática da ilustração atual. É com o lápis que, normalmente, os desenhos iniciam as ideias que depois se tornarão as ilustrações, ou seja, eles podem ser usados para registrar, apresentar e representar o que será a obra final.

Seja de observação, interpretação ou apenas para expressar informações, o desenho pode refletir a atmosfera ou o momento. Afinal, o desenho é um assunto amplo e, no que diz respeito à ilustração, foi levado ao limite pelos ilustradores.

O lápis é a técnica mais simples, embora seja também, a mais usada para iniciar uma ideia. Mas é possível a utilização de outros materiais, como a caneta, por exemplo?

É claro, porém, com a caneta, há pouco espaço para erros - a ilustração depende do talento e habilidade do artista. Contudo, novas tecnologias podem dar uma certa liberdade, principalmente quando falamos do mundo digital.

Vale ressaltar que a digitalização do mundo nos trouxe softwares de computação gráfica que nos dão capacidade ampla para erros, que serão corrigidos por suas ferramentas e “Ctrl+Z”. Os softwares de edição e manipulação de imagem, pode ser usado para limpar e organizar imagens.

Agora você já sabe o poder de um lápis em uma folha em branco: gerar uma ideia. Mas para que isso ocorra é preciso ter repertório para *insights*. Existem alguns processos que podem te ajudar nisso!

3. Ideias e processos

Ok! Tenho um papel em branco, lápis, canetas e até computadores! Mas como eu faço para ter boas ideias?

Todos nascemos com capacidade criativa, mas em algum momento entre a infância e a maturidade desaprendemos. Existem processos e técnicas para manter a elasticidade do pensamento, criatividade e inovação. Uma forma de se fazer isso é manter o espírito de curiosidade de uma criança, ou seja, brincar, arriscar, ousar, manusear, errar, tentar e fazer!

Tenha sempre um **caderno de anotações** e **lápis** com você. Escreva, desenhe, ilustre ideias e esquemas que façam sentido para seu processo criativo. Experimente novas técnicas, tecnologias, lugares, meios e olhe ao redor com muita **curiosidade**. Assim você começará a encher a sua bagagem criativa, ou seja, terá repertório.

Um processo ou abordagem que contribui para a criatividade e inovação é o Design Thinking.

> Design Thinking é uma abordagem que usa a sensibilidade e os métodos dos designers para conciliar as necessidades das pessoas com o que é tecnologicamente exequível, visando converter oportunidades que agregam valor em soluções para um contexto específico (Brown 2013).

Estrutura do Design Thinking aplicado ao projeto pode ser compreendida em 5 fases:

1. **Descoberta:** Problematização;
2. **Imersão:** Reconhecimento profundo da instituição e do problema;
3. **Ideação:** o envolvimento de mais de uma pessoa para produção de ideias;
4. **Experimentação:** criação de protótipo e apresentação para um grupo focal;
5. **Evolução:** aplicação do projeto na prática, bem como a avaliação dos resultados.

Outros métodos e processos importantes para o desenvolvimento criativo podem ser:

- **Brainstorming:** Técnica de dinâmica de grupo, criada pelo publicitário Alex Faickney Osborn na década de 1950, na qual são realizados exercícios mentais com a finalidade de resolver problemas específicos;
- **Mapas mentais:** Mapa mental, ou mapa da mente é o nome dado para um tipo de diagrama, sistematizado pelo psicólogo inglês Tony Buzan;
- **Brain dumping visual:** Um tipo de branstorming, porém, em vez de ser grupal e com atividade verbal esta técnica é realizada individualmente e por meio de linguagem visual (desenho, pintura, fotografia etc.);
- **Conexões forçadas:** Técnica para conectar ideias que podem estar ligadas a estereótipos distantes ou usos incomuns combinando serviços, linguagens ou funções;
- **Verbos de ação:** Técnica de pegar uma ideia inicial e aplicar a ela um verbo (esticar, ampliar, multiplicar, inverter, etc.).

Todas essas técnicas e processos podem te ajudar a reunir inspiração para projetos que pedem criatividade, inovação e o poder comunicacional das ilustrações e desenhos.

5. Reunindo inspiração

Segue mais algumas dicas para você reunir e organizar suas inspirações e ideias em um sketchbook:

1. Use um **caderno de esboços** para registrar ideias e pensamentos de modo intuitivo e automático – não se preocupe com a aparência das ideias durante esse estágio;

2. Tenha sempre consigo um **caderno de esboços** e uma caneta ou um lápis – a inspiração pode vir nos lugares mais improváveis, por isso, compensa estar preparado;
3. Anote prontamente seus pensamentos utilizando tanto linguagem escrita quanto visual, o que se adaptar melhor ao pensamento;
4. Inclua informação suficiente;para que você lembre as ideias mesmo depois de meses ou anos;
5. Coloque data e hora em suas notas – isso irá ajudá-lo a lembrar o contexto do que você estava pensando naquele momento;
6. Tome nota dos locais, materiais de referência e títulos de livros, além de citações importantes que possam ser úteis.

Com o tempo esses processos ficarão mais intuitivos e fáceis. Espero que tenha gostado de aprender sobre os sketchbooks e que já tenha comprado o seu para experimentar esses conhecimentos na prática!

Até a próxima aula!

Atividade extra

Você poderá se aprofundar sobre processos e métodos de reaprendizagem criativa por meio do vídeo:

Reaprendizagem Criativa at REC'n'Play: Murilo Gun
Palestra de criatividade para solução de problemas ministrada por Murilo Gun.

Disponível no Youtube.
Link: https://www.youtube.com/watch?v=iyOxeKIyIQ8

Referência Bibliográfica

- DABNER, David; STEWART, Sandra; ZEMPOL, Eric. **Curso de design gráfico.** São Paulo: Gustavo Gili, 2014.
- LUPTON, Ellen. Intuição, Ação, Criação: Graphic Design Thinking. São Paulo: Gustavo Gilli, 2013.
- Revista ABC Design. Curitiba, 43 Ed., p. 1- 64, abr. 2013.
- ZEEGEN, Lawrence; CRUSH. **Fundamentos de Ilustração.** Porto Alegre: Bookman, 2009.

Ir para questão